DOMINATION

Nkentseu

# Fiche descriptive

**Titre :** Domination  
**Elevator pitch :** dominer le plateau de jeu en possèdent les pions adverse et en vous déplaçant très vite sur la grille.  
**Genre :** Jeu de plateau  
**Nombre de joueurs :** (solo, multijoueur)  
**Public visé :** (tranches d’âges : 10-80 ans, sexe : F/M, types : casual gamers)  
**Plateforme cible :** (PC, mobiles)  
**Marché cible :** (Monde entier)  
**Technologies :** (Python pygame (version pc), Java (version Android), C++ version IOS) **Unique Selling Points :** Domine le terrain et Convertir l’adversaire

# Production

**Estimation des ventes :** (1 million)  
**Modèle économique :** (Publicités)  
**Prix de vente :** (0 Euro) **Budget :** (3000 euro)  
**Temps nécessaire (PC) :** (un mois)  
**Échéances (PC):** (lancement (24/10/2022), prototype (5/11/2022), date de sortie prévue (24/11/2022))

# Étude de marchÉ

## Analyse des jeux existants

**Les jeux sortis précédemment** :

* Référence Game Play : jeu du virus
* Inspirations : jeu du virus et Candy crush

## Analyse de la concurrence

**Les jeux dont la sortie est prévue au même moment**.   
Leurs forces et leurs faiblesses (pas encore trouver)

Le jeu

## Synopsis

Vous incarner un stratège donc l’objectif est de dominer le territoire en se dupliquant rapidement sur le terrain et en convertissant les pions adverses pour sa cause.

## Les intentions

J’aimerai donner au joueur l’envie et la possibilité de trouver des stratégies de domination.

## Les 3C

**Caméra :** 2d jeu de plateau.  
**Character :** vous incarner un conquérant qui dirige son armer qui eut on représenter sous forme de pions.   
**Controller :** pour la version PC on utilise principalement la souris et pour les versions mobiles on utiliser l’écran.

## Core Gameplay

***Pillars* :** Domination et conversion

**But :** le but du jeu est de dominer le terrain en dupliquant ses pions et en transformant les pions adverses en ses propres pions.

**Duplication :** pour dupliquer un pion on doit cliquer sur une case de la grille vide au tour du quel se trouve un de ses propres pions.

**Conversion :** pour convertir un pion adverse et le faire devenir son pion il faut duplique son pion près d’au moins un pion adverse tout en respectant la règle de duplication.

Pour les versions plus avancer je prévois d’autres règles qui nous rapproche du style Candy crush en terme de bonus et de piège.

## Conditions de victoire et de dÉfaite

**Conditions de victoire :** Le gagnant du match est celui qui a le maximum de pion sur la grille après qu’aucun pion adverse ne puisse plus être convertir.  
**Conditions de défaite :** Le perdant du match est celui qui a le minimum de pion sur la grille après qu’aucun pion adverse ne puisse plus être convertir.

## GameplayS secondaireS

Débloquer les geler et obtenez des bonus spéciaux pour dominer encore plus votre adversaire.

# Mockup

